



## Pelatihan Implementasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Quiziz Berbasis Artificial Intelligence Di UPT. SD Negeri 04 Sei Muka

Ruri Ashari Dalimunthe<sup>1\*</sup>, Sahren<sup>2</sup>, Afrisawati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Sistem Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

<sup>3</sup> Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

<sup>1\*</sup> [ruriashari1986@gmail.com](mailto:ruriashari1986@gmail.com), <sup>2</sup> [sahren.one@gmail.com](mailto:sahren.one@gmail.com), <sup>3</sup> [afriawaty@gmail.com](mailto:afriawaty@gmail.com)

### Abstrak

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat dalam memberikan dampak bagi pendidikan belajar mengajar. Aksesibilitas pendidikan teknologi informasi memungkinkan akses informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia tanpa batasan waktu dan tempat. Dengan dikembangkannya teknologi ini, peserta dalam proses belajar mengajar dapat menyerap informasi lebih cepat dan mudah. Memperkaya sumber belajar dalam mengakses berbagai materi pelajaran melalui platform digital serta keterlibatan teknologi informasi dapat memberikan dampak aktif siswa selama proses pembelajaran. UPT SD Negeri 04 Sei Muka merupakan sebuah sekolah dasar tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) didalam memberikan informasi teknologi dan komunikasi terhadap peserta didik / tenaga pengajar demi meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi Artificial Intelligence dalam proses belajar mengajar. Metode pelatihan melibatkan tenaga pengajar. Melakukan pelatihan praktis menggunakan alat bantu Artificial Intelligence yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar disekolah dasar. Meningkatkan kualitas pembelajaran di UPT SD Negeri 04 Sei Muka dalam memberikan kontribusi positif didalam mengembangkan pembelajaran berbasis Artificial Intelligence tingkat sekolah dasar dan memberikan petunjuk bagi sekolah lainnya dalam mengadopsi teknologi berinovasi dalam pendidikan.

**Kata Kunci :** Artificial-Intelligence, PkM, Pembelajaran, UPT-SD-Negeri-04-Sei Muka

### PENDAHULUAN

Penerapan Revolusi Industri 4.0 mengarah pada pemahaman akan transformasi mendalam yang sedang terjadi dalam cara manusia bekerja, hidup, dan berinteraksi. Revolusi Industri 4.0 mencakup integrasi teknologi digital, fisik, dan biologis yang mengubah fundamental cara produksi, distribusi, dan konsumsi dilakukan. Revolusi Industri 4.0, ditandai oleh perkembangan teknologi digital yang pesat, memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sistem Pendidikan (Side et al. 2022). Unit Pelaksanaan Teknis Sekolah Dasar Negeri 04 Sei Muka merupakan satuan pendidikan dalam mengungkap tantangan besar dalam mengikuti perkembangan teknologi dan memastikan bahwa sekolah dasar merupakan fondasi yang kokoh bagi pembentukan karakter dan keterampilan serta kreatifitas murid. Salah satu perkembangan paling menonjol dalam konteks ini adalah pemanfaatan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dibidang pendidikan (Putri Supriadi, Haedi, and Chusni 2022) Artificial Intelligence menjanjikan transformasi dalam metode pengajaran, personalisasi pembelajaran, dan evaluasi yang lebih efektif (Widasari et al. 2023). Didalam penerapannya, walaupun teknologi sudah banyak berkembang dan maju, tetapi masih banyak dilingkungan sekolah dasar belum menerapkan teknolog informasi Artificial Intelligence dan masih memiliki tantangan jauh kedepannya.

Mencerdaskan anak bangsa merupakan tugas pokok penting tenaga pengajar dalam memberikan pengetahuan informasi teknologi. Pendidikan merupakan wadah untuk mencerdaskan anak bangsa dan membangun kehidupan masyarakat melalui berbagai aspek dan metode (Hendriyani, Artini, and Tatyana 2021) Perubahan nilai, pengetahuan, sikap peserta didik dan masyarakat menunjukkan adanya keterkaitan antara pendidikan dengan perlunya perubahan saat ini (Komputer and Sd 2021). Pendidikan lebih memfokuskan peserta didik pada proses pembelajaran untuk membantu mereka menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna bagi dirinya, masyarakat nasional dan negara secara keseluruhan (Phqmdgl et al. 2019). Proses pendidikan merupakan alat kebijakan publik terbaik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Rahma, Tahya, and Martaliza 2023). Selain itu, banyak siswa yang menganggap sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan dimana mereka dapat berinteraksi satu sama lain (Magdalena et al. 2021).

Terdapat kesenjangan dalam pengetahuan mengenai konsep dasar AI dan cara mengaplikasikannya dalam pembelajaran sekolah dasar (Subowo, Dhiyaulhaq, and Wahyu 2022). Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya

pemahaman dan keterampilan guru serta staf sekolah dalam mengintegrasikan AI ke dalam proses pembelajaran (Roki Hardianto, Wirdahchoiriah, and Muammar Revnu Ohara 2023). Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk meningkatkan kemampuan tenaga pengajar dalam memahami serta menerapkan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Signifikansi dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini tidak hanya relevan di lingkungan lokal UPT SD Negeri 04 Sei Muka, tetapi juga mencerminkan tantangan global dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Pentingnya menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemajuan teknologi saat ini adalah kunci untuk memastikan bahwa pendidikan dasar memberikan landasan yang kokoh bagi siswa untuk bersaing di era yang semakin terhubung dan berubah.

Pengabdian kepada Masyarakat kali ini bertujuan memberikan ilmu pengetahuan teknologi informasi khususnya berkaitan dengan pengetahuan Artificial Intelligence (AI) dalam memberikan pengalaman serta pengetahuan dasar informasi AI. Menjawab tantangan revolusi didalam proses mengajar tenaga pendidik dalam memudahkan dalam memberikan informasi kepada peserta didik khususnya di UPT Sekolah Dasar Negeri 04 Sei Muka dan memastikan bahwa sekolah tersebut khususnya tenaga pendidik memahami, menggunakan serta mengimplementasikan teknologi informasi Artificial Intelligence. Terdapat rujukan atau pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang membahas mengenai Artificial Intelligence diantaranya PKM yang dilakukan oleh (Muhammad Yahya, Wahyudi, and Akmal Hidayat 2023) dengan judul "Penerapan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pendidikan Kejuruan di Era Revolusi Industri 4.0." Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk menerapkan AI dalam pendidikan tingkat kejuruan guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan PKM selanjutnya oleh (Faisal et al. 2022) membahas tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran literasi di kelas awal bagi guru SD. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai berbagai jenis media pembelajaran literasi untuk kelas awal, serta memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media tersebut yang dapat digunakan di kelas awal. Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa 85% peserta menunjukkan keterlibatan yang serius dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Berdasarkan informasi serta masalah yang terjadi pada UPT SD Negeri 04 Sei Muka atas rujukan dari pengabdian kepada masyarakat sebelumnya. Maka TIM Pengabdian kepada Masyarakat yang terdiri dari Dosen dan mahasiswa tergerak melaksanakan PkM atas dari sebuah masalah kurangnya informasi teknologi kepada tenaga pengajar disekolah tersebut. Dalam kegiatan ini TIM akan mengenalkan teknologi Informasi mengenalkan beberapa aplikasi informasi Artificial Intelligence (AI) yang nantinya dapat digunakan tenaga pengajar dalam mencari informasi serta memanfaatkan teknologi AI dalam proses belajar mengajar seperti pengenalan Chatbot seperti Chat GPT. Kegiatan pelatihan ini akan membuat tenaga pengajar lebih kreatif dalam menerapkan teknologi AI seperti aplikasi Chatbot seperti Chat GPT dalam mempermudah pencarian informasi dan teknologi informasi lainnya dalam meningkatkan kualitas pengajar. Harapan kedepannya UPT SD Negeri 04 Sei Muka menjadi penggerak bagi sekolah dasar lainnya dalam menerapkan teknologi Artificial Intelligence dalam pendidikan.

## METODE

Kegiatan pengabdian Masyarakat dilaksanakan pada senin 29 April 2024. Kegiatan dilakukan secara langsung dan diikuti oleh 30 orang guru UPTD SD Negeri 04 Sei Muka. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam bentuk pelatihan yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

### A. Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi pengurusan izin dan surat menyurat dengan sekolah mitra, selanjutnya, melakukan koordinasi dengan mitra terkait dengan jadwal dan waktu penyelenggaraan kegiatan tersebut dengan kepala sekolah. Selanjutnya, tim pengabdian menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pelatihan seperti modul pembelajaran, materi-materi yang akan disampaikan dan lain sebagainya.

### B. Tahap Pelaksanaan

Adapun kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pemaparan materi tentang pengenalan aplikasi Quizizi
2. Pemaparan materi tentang pemanfaatan aplikasi Quizizi
3. Praktek penggunaan aplikasi Quizizi
4. Pemaparan materi tentang penggunaan aplikasi Wordwall
5. Praktek penggunaan aplikasi Wordwall

### C. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dengan cara memberikan angket kepada peserta pelatihan melalui aplikasi Googleform.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

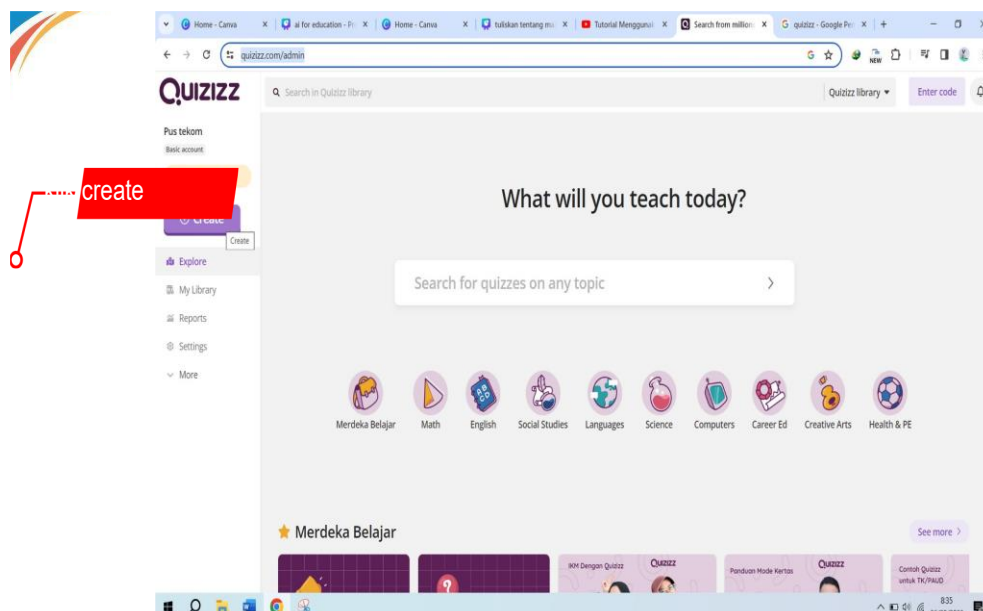
Pelatihan ini dilakukan dengan 2 sesi. Sesi yang pertama, narasumber memberikan pemaparan tentang pengertian aplikasi Quizizz, manfaatnya dan cara penggunaannya. Kemudian setelah itu dilanjutkan dengan sesi kedua yaitu, melakukan evaluasi terhadap penggunaan Quizizz yang dilakukan oleh mitra.

Adapun tahapan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai berikut:



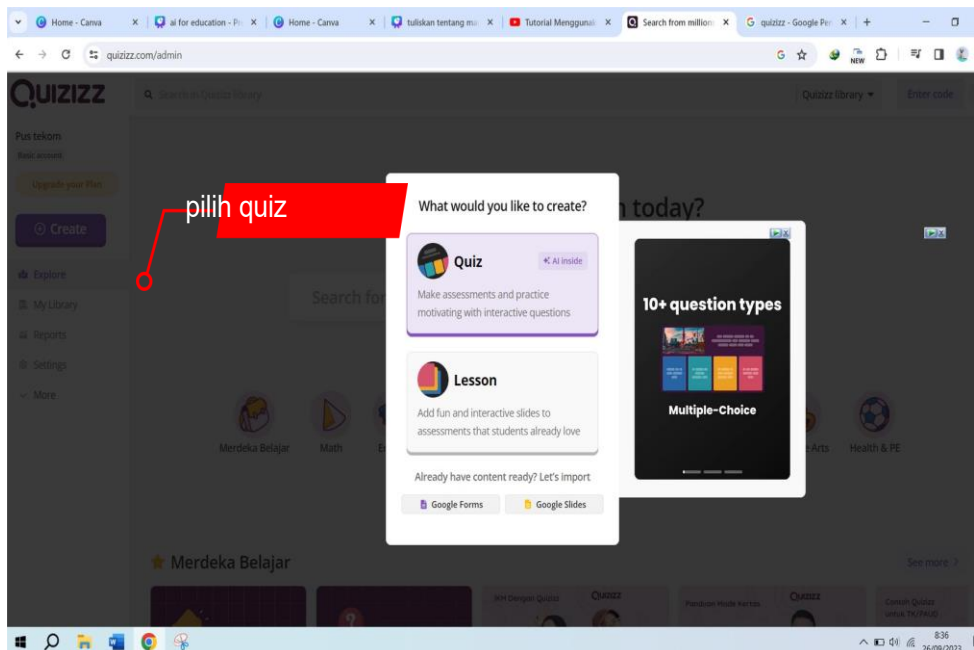
Gambar 1. Logo Quizizz

Selanjutnya kita create Quizizz seperti gambar berikut ini:



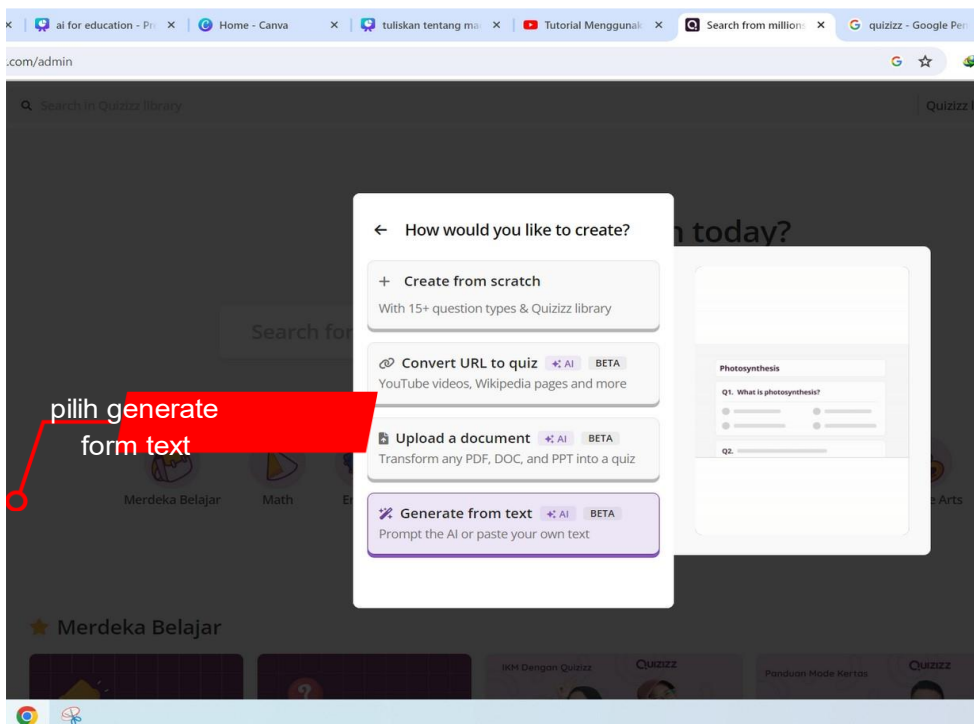
Gambar 2. Tampilan awal Quizizz

Selanjutnya pilih Quiz

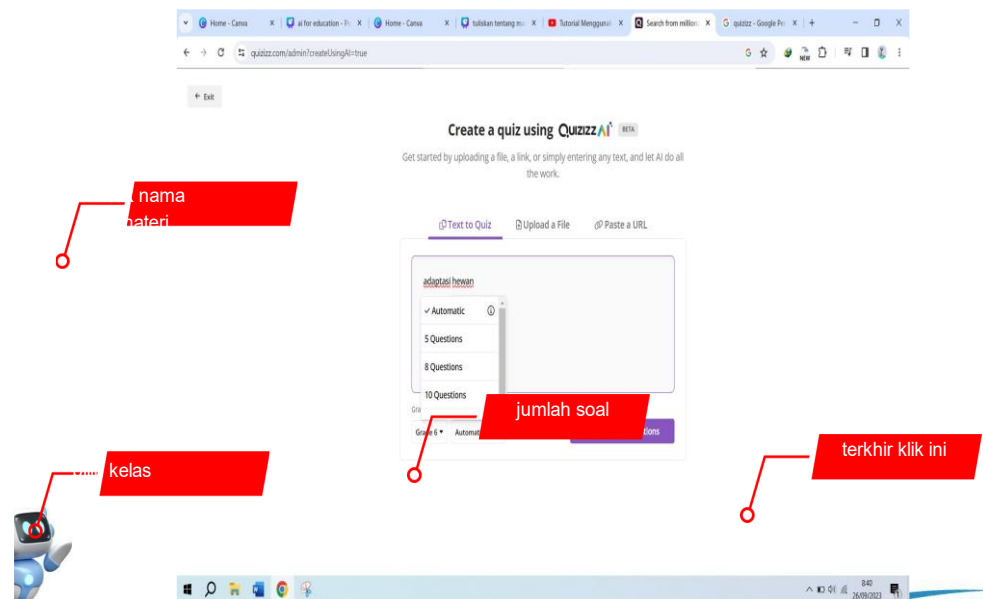


Gambar 3. Membuat pilihan Quiz

Selanjutnya pilih generate from text

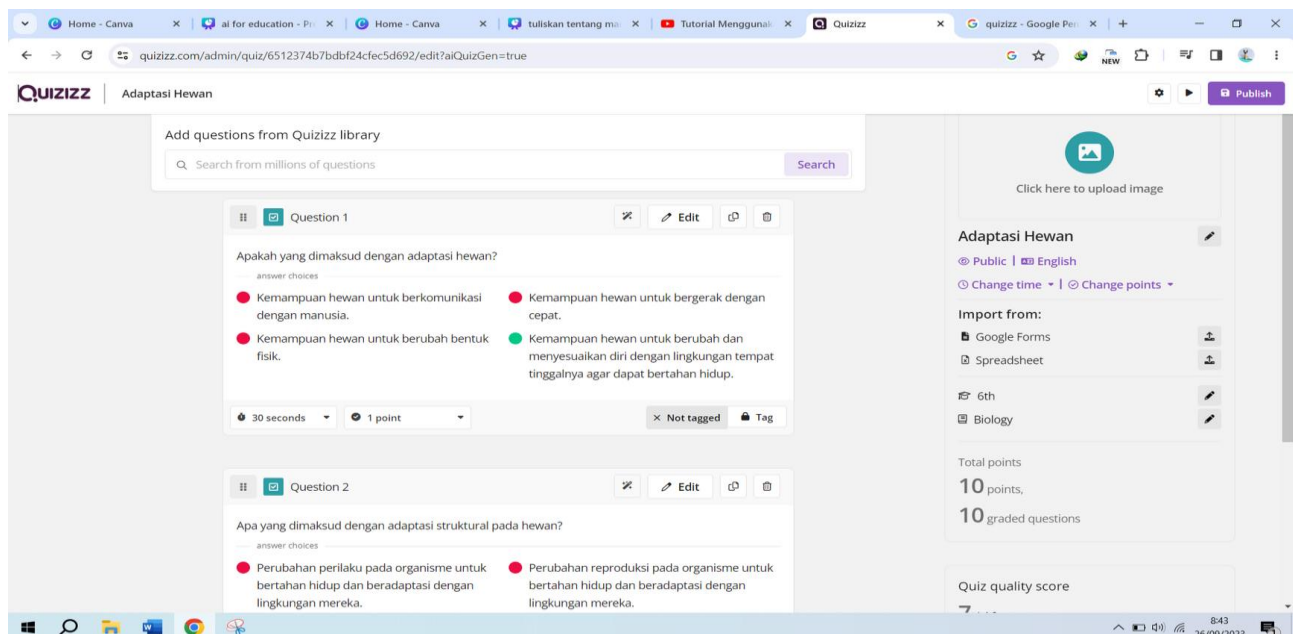


Gambar 4. Langkah Pembuatan Quizizz



Gambar 5. Langkah Pembuatan Quizizz

Hasilnya langsung jadi 10, soal siap digunakan



Gambar 6. Tampilan Hasil Pembuatan Quizizz

Penggunaan aplikasi Quizizi dalam pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi. Kedua, sesi tentang aplikasi penggunaan Wordwell, penggunaan aplikasi ini dengan cara membagikan link tautan di room chat. Kemuaidn, peserta diminta untuk mengerjakan kuis pada tautan tersebut. Selanjutnya, narasumber menjelaskan pgunaan aplikasi Word well dan diakhir peserta mempraktekkan langsung cara membuat soal dan permainan menggunakan aplikasi Word well. Pelatihan ini memberikan dampak yang sangat baik bagi mitra, dari has wawancara sebelumnya disampaikan oleh guru-guru bahw selama ini guru-guru belum pernah menggunakan aplikasi Quizizi dan belum mengetahui cara menggunakannya. Setelah diadakan pelatihan guru-guru menjadi paham bagaimana cara menggunakan aplikasi Quiziz ini sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif.

Berikut Merupakan dokumentasi selama melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat:



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 8. Dokumentasi Kegiatan

Setelah pelatihan selesai, tim dosen membagikan kuisisioner kepada guru dan staf kependidikan. dimana kuisisioner berisi tujuh pertanyaan yang akan digunakan untuk mengevaluasi apakah kegiatan ini berjalan dengan baik atau tidak.

Tabel 1 Hasil Kuisisioner Paska Selesai Pelatihan

No	Isi Pertanyaan	Penilaian		
		Cukup	Baik	Baik Sekali
1	Apakah Durasi Kegiatan Mencukupi	-	8%	92%
2	Apakah Materi Disajikan Secara Lengkap dan Sesuai Tren Saat ini	-	20%	80%
3	Apakah Tim PkM Dosen dan Mahasiswa Komunikatif	2%	15%	83%
4	Apakah Tim PkM Dosen dan Mahasiswa Interaktif Terhadap Peserta Kegiatan	3%	15%	82%
5	Apakah Tim Pelaksanaan PkM Menguasai Dalam Penyampaian	2%	10%	88%

## Materi dan Dapat Dimengerti

6	Apakah Kegiatan ini Bermanfaat bagi para Peserta kedepannya	9%	91%
7	Apakah Peserta Puas Terhadap Jawaban yang diberikan Oleh Tim PkM terhadap pertanyaan peserta	1%	90%

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan aplikasi Quizizi.
2. Guru – guru yang ikut dalam pelatihan in merasa sangat terbantu sekali, sehingga dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada pihak Sekolah Dasar UPT SD Negeri 04 Sei Muka Batu bara atas kesempatan dan ijin melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat terutama Kepala Sekolah dan Guru staf pengajar yang sudah terlibat dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, Kemudian ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada kampus STMIK Royal terutama LPPM (Lembaga Peneletian dan Pengabdian Masyarakat) atas ijin melaksanakan kegiatan ini serta temen temen rekan sejawat dan adik adik mahasiswa yang sudah mau membantu dan menyelesaikan kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faisal, Muh. et al. 2022. “PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Di Kelas Awal Bagi Guru SD.” *Publikasi Pendidikan* 12(1): 22.
- Hendriyani, Mungky, Ni Made Artini, and Tatyana Tatyana. 2021. “Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Dunia Pendidikan.” *Kompleksitas: Jurnal Ilmiah Manajemen, Organisasi Dan Bisnis* 10(2): 13–21.
- Komputer, Berbasis, and D I Sd. 2021. “PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDAHULUAN Perkembangan Teknologi Mem- Berikan Banyak Manfaat Serta Ke- Mudahan Utamanya Di Dalam Dunia Pendidikan . Dengan Adanya Perkemban- Gan Teknologi , Segala Sesuatu Dapat Dikerjakan Dengan Mudah ,,” 1(1): 1–6.
- Magdalena, Ina et al. 2021. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi.” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Muhammad Yahya, Wahyudi, and Akmal Hidayat. 2023. “Implementasi Artificial Intelligence (AI) Di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0.” *Seminar Nasional Dies Natalis 62* 1: 190–99.
- Phqmdgl, Glgln et al. 2019. “\$uidwlq 1xuudkpdk )Dx]l 0xo\dwqd ,Qgud 0duwd 5xvpdqd.” 3(November): 1–6.
- Putri Supriadi, Salsabila Rheinata Rhamadani, Sulistiyani Usman Haedi, and Muhammad Minan Chusni. 2022. “Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligence Dalam Pendidikan Di Era Industry 4.0 Dan Society 5.0.” *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)* 2(2): 192–98.
- Rahma, Husniatul, Triksi Tahya, and Yelly Martaliza. 2023. “Program Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM) Di UPT Sekolah Dasar Negeri 08 Batang Lolo.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1(8): 1445–50.
- Roki Hardianto, Wirdahchoiriah, and Muammar Revnu Ohara. 2023. “Pelatihan Membuat Slide Presentasi Berbasis AI Menggunakan Tome.App Kepada Siswa SMKN 1 Pangkalan Kuras.” *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* 3(1): 9–13.
- Side, Syafruddin et al. 2022. “PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru TK / PAUD Bunga Asya Makassar.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2): 2808–9812.
- Subowo, Edy, Naufal Dhiyaulhaq, and Ika Wahyu. 2022. “Pelatihan Artificial Intelligence Untuk Tenaga Pendidik Dan Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah (Online Thematic Academy Kominfo RI).” *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana* 3(3): 247–54.
- Widasari, Edita Rosana, Hurriyatul Fitriyah, Fitri Utaminingrum, and Rakhmadhany Primananda. 2023. “Pelatihan Pengenalan Dan Penerapan Teknologi Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Smk Negeri 5 Kota Malang.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Informasi dan Informatika (DIMASLOKA)* 2(1): 29–34.